

# De qué va esto.

## El entendimiento del aprendizaje genérico y arquitectónico

Atxu Amáñn y Eduardo Vivanco

Figuras: Gonzalo Pardo

*Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Universidad Politécnica de Madrid*

Hay aprendizajes que son pura innovación, pura heterodoxia, pura irracionalidad, pura libertad situacionista. Tanto el dibujar conceptual como el proyectar pertenecen a este ámbito. Estos aprendizajes se disimulan y se toleran, sólo si se encubren de cierta racionalidad (Seguí 2004).

### DIBUJAR CON PELOTAS: FUTBOL VS GOLF

*fútbol*: deporte colectivo jugado entre dos equipos de 11 jugadores/as en un campo rectangular, en el que los jugadores desplazan con sus pies una pelota a través del campo para intentar ubicarla en las metas contrarias situadas en los extremos donde se sitúa el guardameta que utiliza cualquier parte de su cuerpo para evitarlo. El esquema en el terreno junto con la táctica es trabajo del entrenador. Es considerado el deporte más popular del mundo.

*golf*: deporte individual que se practica en una superficie amplia al aire libre —con gran impacto medioambiental— y se compone de 18 recorridos que hay que completar según un orden establecido, al final de los cuales hay un agujero en el que se debe introducir una pelota que el jugador va golpeando con unos palos. Además de las reglas propias del juego, existen normas de etiqueta que son pautas de comportamiento.

Los profesores (y más si somos arquitectos), como aquellos que adoctrinan en la verdad absoluta, siempre hemos sido moralistas y arrogantes.

En el presente globalizado ya no hay fronteras que traspasar para ir a predicar un evangelio más que du-

doso (y más en lo que al género se refiere). Todos vivimos en permanente contacto con nuestras legítimas rarezas y las cuestiones trascendentales, la miseria y la ignorancia, conviven entre nosotros sin ubicación específica.

### DIBUJO, ANÁLISIS E IDEACIÓN 2. SEGUNDO CUATRIMESTRE / PRIMER CURSO. ETSAM

Toda percepción o conocimiento es una respuesta a una pregunta y de la sagacidad de nuestras preguntas depende el interés de nuestras respuestas (Marina 2003). La más alta actividad de la inteligencia es preguntar (Marina 2004). Frente enseñar a responder, enseñar a preguntar es el más perfecto empeño educativo.

La pregunta más inquietante: ¿que posibilidades tenemos de intervenir para hacer que este presente sea un presente de justicia y libertad?

Es por medio del desarrollo de la apreciación artística que los ciudadanos desarrollan su Juicio (Kant 1790), pudiendo desarrollar gracias a una perspectiva histórica (Hegel 1829) una lógica de cambio, de libertad. Cuando la realidad entra en crisis (Nietzsche 1887) es el momento en que la obra (Arte o Arquitectura) deja de ser una expresión del «espíritu» del tiempo para ser un síntoma (Lukács 1920). Es la condición dual de la obra como algo elaborado socialmente y autónomo al mismo tiempo (Adorno 1970) lo que debemos aprender a elaborar, asumiendo que tal vez



Según Luis Moreno Mansilla, la realidad se mueve siempre más rápidamente que nuestra habilidad para comprenderla o controlarla. ¿Cómo preparar a alguien para hacer lo que todavía no ha sido hecho?

La redefinición de los objetivos de la Educación Superior que supone el proceso de convergencia europea implica un profundo cambio en el planteamiento de la enseñanza que se desarrolla en las Universidades.

Enseñar contenidos	enseñar a aprender/ aprender a aprender/ aprender a desaprender
La materia es el centro	el alumno es el centro
Formación técnica	Formación integral / transversalidad
Horarios en aulas	Jornada completa en el mundo.

Frente a la funcionarización de los docentes y la marginalización y esclerotización de las instituciones pedagógicas, es, según José Luis Mateo, el espacio académico el lugar para investigar, para analizar fenómenos que se ignoran. La enseñanza supone asumir el desconocimiento como dato intrínseco del problema. Enseñamos lo que sabemos del mundo, pero no las posibilidades. Somos, como nos dice Jerome Bruner, seres que no sabemos lo qué está en la mente de los otros.

Frente a profesionales «experimentados» que piensan que no necesitan aprender nada más y saben lo que pueden dar de sí —y raramente van más allá—, los aficionados no tienen ni idea de sus limitaciones y generalmente intentan superarlas.

Aprendemos por contacto, por contagio. Todos tenemos que ver: el proyecto dirige nuestra mirada y nuestros movimientos, lo que no significa que las escuelas de arquitectura tengan que formar un club de amantes de las mismas cosas —un club de lectores—, como han criticado Andrés Jaque y Meter Sloterdijk.

En las metodologías activas (¿metodologías?), donde el alumno tiene un papel activo en la adquisición del conocimiento y en el aprendizaje orientado al proyecto (POL) —el proyecto está diseñado y organizado para conseguir un objetivo particular—, la base es la comunicación entre los miembros de un grupo; alumnos, tutores y la comunidad (el resto de la humanidad).

Alejandro Zaera remarca que cuando los procesos son mucho más interesantes que las ideas, vinculadas a códigos existentes que operan críticamente o en alineación con sistemas de ideas preexistentes, éstos son como microhistorias de la generación de un proyecto; frente al despliegue de una imagen, los procesos son narrativas específicas de desarrollo secuencial desde la entidad del proyecto. Dibujamos o escribimos historias específicas; guiones para un proyecto, abandonando la histórica compulsión de reproducir modelos («la repetición no conduce a nada en el taller», nos recuerda Rem Koolhaas) o inventarlos desde cero.

Los procesos de investigación producen conocimiento a medida que producen el proyecto, aprovechando la capacidad, prácticamente ilimitada que tienen las personas de producir —siempre que estén motivadas, claro está—.

La danza, lo lúdico, la errancia, el juego, son buenos enfoques para aprender a proyectar (Seguí 2004).

La teoría de juegos esta de moda. Es el estudio sistemático de los procesos multipersonales de toma de decisiones en situaciones de interdependencia. Los jugadores se influyen recíprocamente y el resultado final para cada uno depende de las acciones de todos y cada uno de ellos.

El profesor se convierte en el entrenador del equipo, dedicado al «acompañamiento».

Damos vueltas, buscamos las distancias, modificamos las perspectivas, acompañados: en un mirar que no te deja absorto, en un permanecer en determinados asuntos, de una determinada manera, abriendo el espacio de lo que pueda llegar a ocurrir, creando las condiciones del «de repente».

En los juegos cooperativos, los jugadores disponen de mecanismos de comunicación, negociación y compromiso que les permiten tomar acuerdos vinculantes.

Abrimos a la mirada la posibilidad de ser creativa; una mirada inteligente que aprovecha los conocimientos que posee y que dirige su actividad mediante proyectos: los proyectos que surgen de la acción y que se desarrollan en el propio hacer. ¿Es posible el desarrollo de la creatividad como una meta social de la universidad pública?

Más allá de la cooperación, como estructura de interacción diseñada para facilitar la consecución de un producto final, la colaboración es una filosofía de interacción.

En el campo de batalla, en el terreno de juego, ya no hay líneas irreconciliables entre quién hace y quién juzga el valor de lo que se hace. El profesor, docente, investigador, innovador, acreditado o no, no es un domador; es un semejante que se formula las mismas preguntas y habla un mismo lenguaje. El alumno, que no aprende si no quiere, acepta libremente un pacto ético-pedagógico no autoritario para vivir universitariamente. Difícilmente se vive universitariamente si hay un profesor que dicta y un alumno que recibe: la conversación es la forma de aprendizaje más noble que hay.

Frente a la silenciosa tarea cooperativa del cadáver exquisito, en la colaboración, la discusión es la componente básica del proceso por la que se adquiere el conocimiento en el aprendizaje. La colaboración como paradigma de la conversación y el diálogo.

En un sistema de titulaciones (EEES) organizado en ciclos de progresiva especialización, podríamos pensar en el arquitecto como un especialista en lo general. Sin recetas prescriptivas, sino estímulos, cada estrategia docente es pura táctica; intentando cultivar la actitud de aprender en una acción continuada, con un docente a veces no identificable que hace malabarismos entre la provocación y la complicidad. Asumir que estos procesos de conocimiento, concepción y desarrollo se ven absolutamente afectados por los cambios tecnológicos y las nuevas herramientas a nuestra disposición, supone admitir nuevos modos de expresión para los nuevos órdenes parámetros —cualitativos, y pensar en la posibilidad de prescindir de figuras que parecían eternas — el croquis como origen de todo proyecto, el proyecto descendente de escalas en la definición, el diseño arquitectónico como líder indiscutible (21)...y de nuestras propias asignaturas tal y como están contempladas en el Plan de Estudios actual.

El requisito básico para que se dé un proceso de generación de conocimiento es que logremos suscitar un diálogo con el mundo; lo cual implica que nuestros instrumentos sean lo suficientemente rigurosos para plantearle al mundo preguntas cruciales y pertinentes y por otra parte, que nuestra atención y sensibilidad nos permita escuchar la respuesta que el mundo pueda llegar a enviarnos.

*latino.msn.com/ 5/07/ 2007.*

— *40 años de cajero automático: desde el acceso al dinero 24 horas hasta pedir una cita.*

- *Joven devora 66 perritos calientes en 12 minutos.*
- *Encuentran cría de mamut intacta en Siberia.*
- *Papa destaca valor de familia en reunión con obispos dominicanos.*
- *«Es el jugador que necesitábamos» Benítez —entrenador del Liverpool— ensalza las virtudes de Torres.*

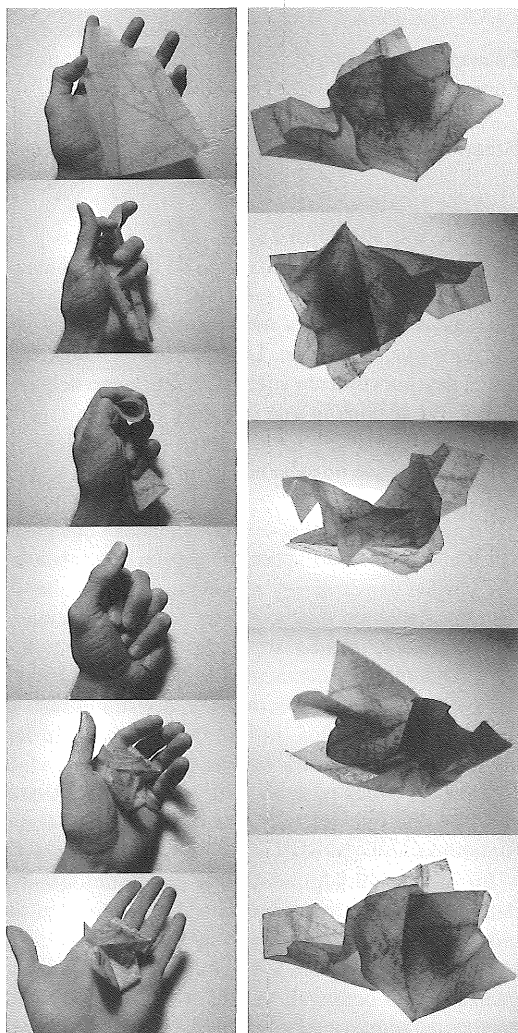


Figura 2  
Un palacio arrugado

Y al reconocer y forzar el carácter experimental-ensayístico de los procesos, debemos valorar el fracaso como parte de los mismos, abandonando el sistemático empeño de la obtención de unos resultados evaluables y mostrables en una plusvalía de publicaciones, exposiciones y congresos.

Frente a la demanda tipo propiciada y fomentada desde las agencias de evaluación estatal del profesorado, podemos ser simples activadores de escenarios productivos en el que confluyan miradas e intereses coincidentes, narrables de una u otra manera, para construir un mundo anticipatorio.

### DIBUJO, ANÁLISIS E IDEACIÓN 1: PRIMER CUATRIMESTRE / PRIMER CURSO. ETSAM

Proponemos la supresión deliberada de la visión nítida y enfocada frente a una teoría arquitectónica interesada en intencionalidades conscientes, en representaciones en perspectiva fruto de miradas enfocadas que nos enfrentan al mundo. La visión periférica nos

envuelve en el mismo mundo y nos centra en el espacio mismo, desplazando nuestro cuerpo del punto de vista central para colocarlo como lugar de referencia, memoria, imaginación e integración. La ciudad, el paisaje edificado o no, proporciona el horizonte para atender y confrontar la condición humana existencial. *Ejercicio de otoño: dibujos en el amanecer; en el parque del oeste de 6.00 a 8.00 de la mañana —el contexto boscoso, en la oscuridad facilita abundantes estímulos para la visión periférica e impide visiones nítidas de algo—.*

El proyecto moderno ha albergado el intelecto y el ojo, ignorando al cuerpo y al resto de sus sentidos, a los recuerdos, sueños e imaginación, expulsándonos del mundo y convirtiéndonos en meros espectadores. (Pallasmaa 2004). *Ejercicio solapado mantenido: un día a la semana de 19.00 a 22.00 dibujamos modelos desnudos sin instrucciones en el Círculo de BBAA junto a artistas y aficionados.*

La realidad ha llegado a parecerse más y más a lo que nuestra cámara. Una mentalidad que mira al mundo como un juego de posibles fotografías (Son-

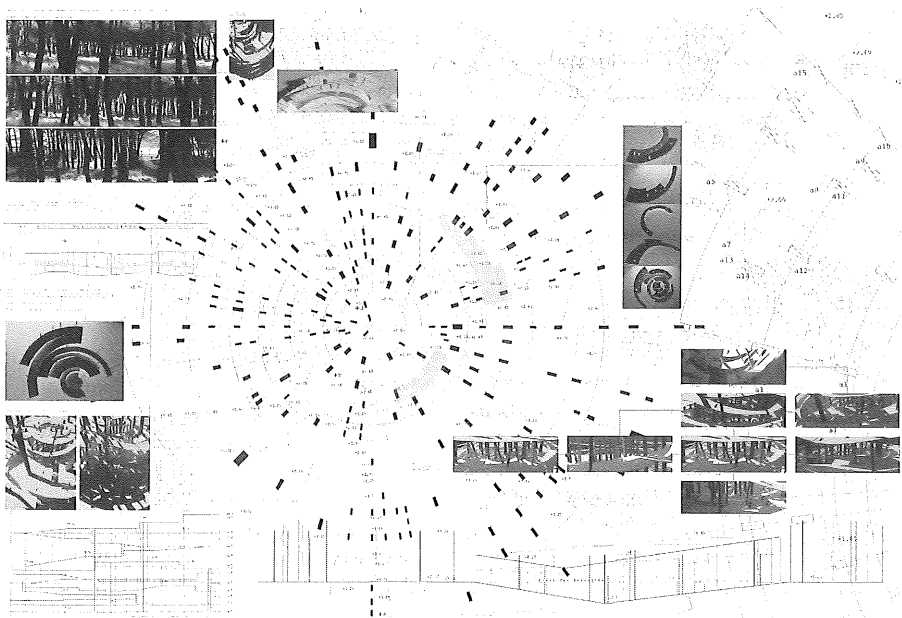


Figura 3  
Espacio para la lectura

tag 1996) *Los alumnos deben llevar en el bolsillo una cámara digital junto al cuaderno de bitácora para registrar cualquier circunstancia...*

Ver, oír, escuchar, oler no son operaciones pasivas, sino exploraciones activas para extraer la información que nos interesa. *Ejercicio a ciegas: dibujo con los ojos vendados, escuchando y tocando el modelo, midiendo con el propio cuerpo.* La mirada inteligente aprovecha eficazmente los conocimientos que posee y sobre todo dirige su mirada mediante proyectos (Marina 1994) Lo que deseamos hacer dirige nuestra mirada y la hace estar en permanente estado de alerta.» Durante toda mi vida no he hecho otra cosa que ser un ciego recorriendo sombras. Escribir (¿dibujar?) es escuchar con fuerza; seguir escuchando « (Lobo Antunes 1996). *Ejercicio mantenido: ni un día sin una línea: todos los días reescribimos el mismo relato mientras dibujamos el rostro de nuestro compañero.* El dibujo, según Degás, no es la forma, sino la manera de ver la forma. Saber mirar es el secreto. *El modelo del cuatrimestre, como la realidad, siempre es el mismo: cien cajas de cartón de embalaje apiladas desordenadamente permitiendo el paso de cierta luz a través de ellas; en la clase, en penumbra ejercitamos nuestra mirada, buscando, desde el encuadre cercano (zoom) al encuadre lejano en un entorno de sombras y asombro.*

## REFERENCIAS

- ADORNO, Theodor (1970) 2006. *Teoría Estética*. Akal. Madrid.
- HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich (1829) 2001. *Introducción a la estética*. Península. Barcelona.
- KANT, Immanuel (1790) 2007. *Crítica del Juicio*. Espasa-Calpe. Madrid.
- LOBO ANTUNES, Antonio 1996. *Tratado de las pasiones*. Círculo de Lectores. Barcelona.
- LUKÁCS, Georg (1920) 1999. *Teoría de la novela*. Círculo de Lectores. Barcelona.
- MARINA, José Antonio (1994), 2000. *Elogio y refutación del ingenio*. Anagrama. Barcelona.
- 1995. *Teoría de la inteligencia creadora*. Anagrama. Barcelona.
- 2003. (heterónimo de Nepomuceno de Cárdenas). *Los sueños de la razón: ensayo sobre la experiencia creativa*. Anagrama. Barcelona.
- NIETZSCHE, Frederich (1887) 1998. *Genealogía de la moral*. Alianza editorial. Madrid.
- PALLASMAA, Juhani 2004. *Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos*. Gustavo Gili. Barcelona.
- SEGUÍ, Javier. 2004. *Dibujar, Proyectar*. Instituto Juan de Herrera, Madrid.
- SONTAG, Susan 1996. *Sobre la fotografía*. Edhasa. Barcelona.
- TAFURI, Manfredo 1973. *Progetto e utopia: Architettura e sviluppo capitalistico*. Bari, Laterza.